

• MAINTENANT SUR ORDINATEUR • NOW FOR COMPUTER • JETZT AUCH FÜR COMPUTER •

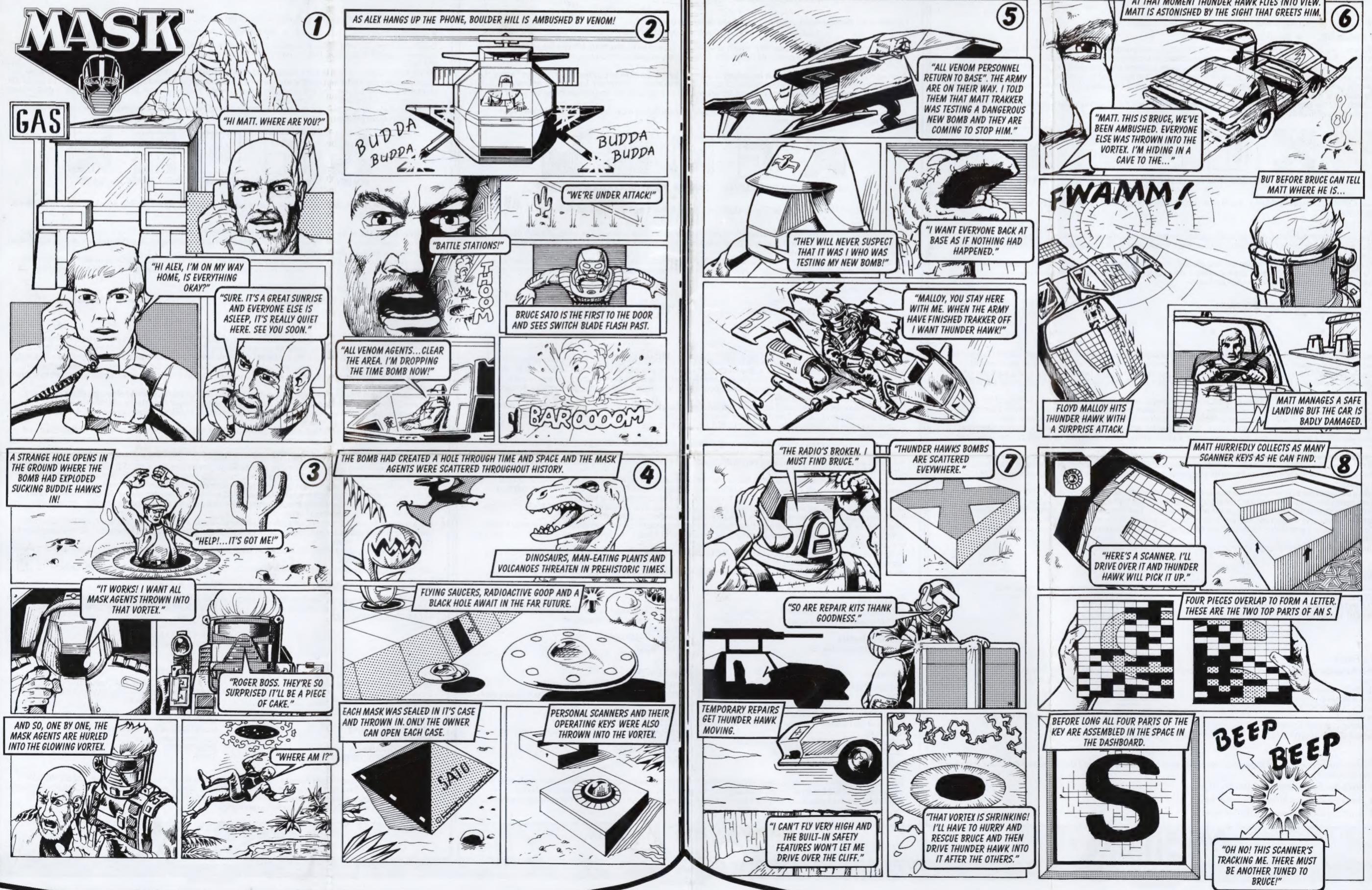
The Battle Continues!!!  
Join with the forces of MASK, skilfully commanded by the brilliant strategist Matt Trakker and combat the evil of the villainous VENOM in their quest for domination. No longer need you stand by and passively observe the evil deeds of Mayhem and his co-conspirators. Here is your chance to dig deep into your cunning and put your skills to the test against possibly the greatest master criminal the world has ever seen, fact or fiction. This classic conflict of good versus evil is portrayed with a realism and excitement that can only take its lead from the world's most famous collection of superheroes and supervillains. There are creations of adventure, there are creations of combat but there is not a creation quite like MASK!

La bataille se poursuit!!!  
Engagez-vous dans les forces de MASK, commandées par le brillant stratège Matt Trakker, pour combattre les redoutables VENOMS et les empêcher de dominer le monde. Plus besoin de rester passif devant les atrocités de Mayhem et de ses coconspirateurs. Voici enfin une chance de mettre votre ingéniosité et vos talents à l'épreuve contre le plus grand criminel de tous les temps, en réalité comme en fiction. Le conflit

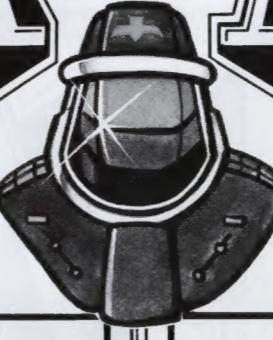


classique du bien contre le mal est illustré avec un réalisme frappant qui ne peut être tiré que de la plus meilleure collection du monde de superhéros et de superbrigands, pour faire de Mask un jeu passionnant. Il existe des jeux d'aventures passionnantes et des jeux de combat fascinants, mais aucun de saurait rivaliser avec MASK!

Der Kampf tobtt weiter!!!  
Mach Dich auf mit den Truppen von MASK unter der kompetenten Führung des überragenden Strategen Matt Trakker zur Bekämpfung des bösen und trügerischen VENOM, die es auf Weltherrschaft abgesehen haben. Jetzt brauchst Du nicht mehr tapfer zusehen, wie der schreckliche Mayhem und seine Verschwörer Unheil anrichten. Jetzt endlich hast Du die Chance all Deine List und deine Fertigkeiten einzusetzen, um dem wohl größten Verbrecher zu vernichten, den die Erde je gesehen oder erdacht hat. Dieser klassische Konflikt zwischen den Mächten des Guten und des Bösen wird hier mit einem Sinn für Realismus und echte Spannung dargestellt, der eine direkte Inspiration von den berühmtesten Superhelden und Superbösen offenbart. Sicher, es gibt großartige Abenteuer, es gibt großartige Kämpfe, aber nichts kann sich mit MASK messen!



# MASK MASK MASK



## TO LOAD:

**AMSTRAD Cassette** - 664/6128, 464 with disk drive - Type : TAPE and press ENTER. Insert cassette into cassette unit. Press Control (CTRL) and small ENTER keys together. Press PLAY on cassette unit and then press any key. The program will load automatically. (Remove any extra ROMS - (except DD1)

**AMSTRAD Disk** - Insert the disk into the disk drive, label side up. Type : CPM and press ENTER. The program will load and run automatically. (Remove any extra ROMS - (except DD1)

**CBM64/128 Cassette** - Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on cassette unit. The program will load and run automatically.

**CBM64/128 Disk** - Insert disk into drive. Type LOAD "\*" , 8, 1 and press RETURN. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 48K/48K+** Insert cassette into cassette player. Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on the cassette player. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 128K 1 + 2** Insert cassette into cassette player. Press RESET button. Press RETURN. Press PLAY on cassette player. The program will load and run automatically.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**AMSTRAD Cassette** - 664/6128, 464 avec unité de disquettes. Tapez : TAPE et frappez ENTER. Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur la touche Control (Ctrl) et la petite touche ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier. Le programme se charge automatiquement. (Retirer les MEYS supplémentaires (à l'exception de DD1)

**AMSTRAD Disquette** - introduisez la disquette dans l'unité de disquettes, étiquette vers le haut. tapez : CPM et frappez ENTER. Le programme se charge et démarre automatiquement. (Retirer les MEYS supplémentaires (à l'exception de DD1)

**CBM64/128 Cassette** - introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**CBM64/128 Disquette** - introduisez la disquette dans l'unité de disquettes. Tapez LOAD "\*" , 8, 1 et frappez RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**SPECTRUM 48K/48K+** introduisez la cassette dans le magnétophone. Tapez LOAD "" et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**SPECTRUM 128K 1 + 2** introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur le bouton RESET. Appuyez sur RETURN. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

## LADE DES SPIELS:

**AMSTRAD/SCHNEIDER Kassettenversion:** 664/6128, 464 mit eingebautem Diskettenlaufwerk: TAPE eingeben und ENTER drücken. Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig die Control-(CTRL) Taste und die kleine ENTER-Taste drücken, dann den PLAY-Knopf des Kassettenrekorders. Anschließend eine beliebige Taste drücken, worauf der davorangestartet. (Erwäge zusätzliche ROMs entfernt, mit Ausnahme von DD1)

**AMSTRAD/SCHNEIDER Diskettenversion:** Diskette mit dem Etikett nach oben ins Diskettenlaufwerk einschieben. CPM eingeben und ENTER drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms. (Erwäge zusätzliche ROMs entfernt, mit Ausnahme von DD1)

**CBM64/128 Kassettenversion:** Kassette in den Kassettenrekorder einlegen, Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, danach den PLAY-Knopf des Kassettenrekorders. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**CBM64/128 Diskettenversion:** Diskette ins Laufwerk einlegen LOAD "\*" , 8, 1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**SPECTRUM 48K/48K+** Kassette ins Kassettenrekorder einlegen. LOAD "" eingeben und ENTER drücken, dann den PLAY-Knopf des Kassettenrekorders. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**SPECTRUM 128K 1 + 2** Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Den RESET-Knopf drücken und dann den RETURN . Knopf drücken und die PLAY- Taste des Kassettenrekorders drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Once loaded you will find yourself on the first of the four locations:-

- Boulder Hill
- Pre Historic
- Far Future
- VENOM Base

There are two agents to be rescued in each location, with the exception of the first, on which Matt must find his own MASK and one other agent. The rescue operation consists of locating an agent, and then finding his MASK. In order to locate an agent, you need to collect and activate a scanner (one per agent) which is depicted at the bottom of the screen. The scanner will point in the direction of the hidden agent and thus enables you to make your way towards him. Each scanner can only be operated when four pieces of a security key have been assembled together in the window at the bottom of the screen. Collection of the keys and other objects is achieved by driving over the chosen symbol in Thunderhawk. You are able to collect any of the following:-



N.B. CBM64/128 users will find a picture of the object they have collected to the right of the panel at the bottom of the screen.

There are keys on each level, eight of which operate the two scanners, the rest of which are bogus. You are only allowed to carry six pieces of key at any one time, and if you attempt to pick up a seventh, you will be made to drop one. By pressing "W", an assembly screen showing the collected pieces, many times magnified, will appear in the centre of the screen. Decide which pieces of key will connect to form a letter, and assemble them as follows. Press one of the following digits on your keyboard:-

| CBM64/128 - SPECTRUM |   |   | AMSTRAD |    |    |
|----------------------|---|---|---------|----|----|
| 1                    | 2 | 3 | F7      | F8 | F9 |
| 4                    | 5 | 6 | F4      | F5 | F6 |

To assemble the piece of key that is in the corresponding position on the Assembly Screen. If you attempt to assemble two non-matching keys - the computer will not let you. If you wish to change your mind whilst on the Assembly Screen, press SPACE to cancel all previously assembled pieces. Once this has been done successfully, press the key formed in the window to activate the scanner. remember, you must have collected a scanner before you can activate it!

Continuing to drive around in Thunderhawk, you must now follow the scanner pointer (at the bottom of the screen) towards the missing agent. During your travels you will encounter two MASK containers which can be examined by driving over them. A MASK can only be collected once you have rescued the agent to whom it belongs.

Agents will be imprisoned in various doorways, not all of which will seem obvious venues for abductees. Once you have identified a potential hiding place, drive into it. If you have chosen correctly, the agent will automatically jump into Thunderhawk. If you are wrong, nothing will happen.

You will have to blast your way past obstacles using one of the bombs which you are able to collect during the course of the game; you are only permitted to carry three at any one time. To drop a bomb once collected, press SPACE. Any loiterers near the bomb will be blown up along with the intended target, including Thunderhawk should it be included.

When the agent has been rescued, a status sheet, identical to that shown when examining a MASK will appear. Once both agents have been collected, take them back to the vortex and then embark upon your journey to another level. In order to survive, you will regularly need to repair damage to Thunderhawk. A repair item will fix two units of damage; if you have totalled less than two units of damage, you will not be allowed to pick up the kit.

To add pressure, a time limit is set throughout the game. This can be found ticking steadily away at the bottom of the screen.

During your exploration through space and time, you will encounter the following:-

### Boulder Hill

**SWITCHBLADE** - super intelligent Helicopter bomber. JEEPS & TANKS - will give chase on sight.

### Pre-Historic

**PTERYDACTYL** - devours rock-dropping winged beast. SNAPPING TURTLES - are partial towards Thunderhawk. RUNNING DINOSAURS SPITTING VOLCANOES RUNNING LAVA

### Far Future

**UFO Mothership** - generates tiny flying saucers which launch overhead attacks.

**SKIMMER** - hovering fighter vehicle - deadly.

**BLACK HOLE** - gravitational magnetism - avoid at all costs!

**DELTA WING FIGHTER**

**MONORAIL**

**BOMBING GUN EMPLACEMENTS**

**BUBBLING RADIOACTIVE WASTE**

To complete your mission, all agents and their masks must be retrieved and the VENOM snake base totally destroyed. This is achieved in 3 stages:-

1 Bomb the snakehead to stop it shooting at you.

2 Bomb the lower coil to reveal the metal doors.

3 Bomb the doors and return to the time vortex.

Une fois le jeu chargé, vous vous trouvez au premier des endroits suivants:

- Boulder Hill
- Pre-Historic
- Far Future
- VENOM Base

A chaque endroit, vous devez sauver deux agents excepté dans le premier niveau. Matt doit en effet y découvrir son MASQUE et un autre agent. Au cours de l'opération de sauvetage, vous devez repérer l'agent et retrouver son MASQUE.

Pour repérer un agent, commencez par rechercher le scanner (un par agent) illustré au bas de l'écran pour l'activer. Le scanner vous indique à quel endroit se dissimule l'agent pour vous aider à le retrouver. Les scanners ne peuvent fonctionner tant que vous n'avez pas rassemblé les quatre morceaux de la clé de sécurité dans la fenêtre au bas de l'écran.

Pour ramasser les clés et les autres objets, il vous suffit de survoler l'objet choisi à bord de Thunderhawk. Vous pouvez ramasser les objets suivants:



N.B. sur CBM64/128 une image de l'objet rammassé s'affiche à droite du panneau au bas de l'écran.

Chaque niveau contient plusieurs clés dont huit seulement activent les deux scanners. Les autres clés sont des faux. Vous ne pouvez transporter que 3 morceaux de clé à la fois. Si vous essayez de ramasser un septième morceau, vous en perdez automatiquement un autre. En frappant "W", vous obtenez un écran de montage illustrant les morceaux de la clé que vous avez ramassés et qui sont agrandis plusieurs fois au centre de l'écran. A vous de choisir les morceaux de la clé formant une lettre et de les assembler de la manière suivante:

Frappez une des touches suivantes au clavier:

| CBM64/128 - SPECTRUM |   |   | AMSTRAD |    |    |
|----------------------|---|---|---------|----|----|
| 1                    | 2 | 3 | F7      | F8 | F9 |
| 4                    | 5 | 6 | F4      | F5 | F6 |

Pour assembler la section de la clé en position correspondante sur l'écran de montage. L'ordinateur ne vous laisse pas assembler les clés qui ne concordent pas. Si vous changez d'avis, frappez la BARRE D'ESPACEMENT à partir de l'écran de montage pour annuler toutes les pièces assemblées précédemment. Une fois que vous avez réussi à assembler la clé, frappez la touche correspondante pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Continuez à survoler la zone à bord de votre Thunderhawk en suivant la direction indiquée par le scanner (au bas de l'écran) pour découvrir l'agent. En suivant votre itinéraire, vous découvrez des contenues de MASQUES dont vous pourrez examiner le contenu en les survolant. Le MASQUE ne peut être ramassé qu'après avoir sauvé l'agent auquel il appartient.

Les agents sont emprisonnés dans différents encadrements de porte, qui ne semblent pas toujours l'endroit évident pour dissimuler des prisonniers. Une fois que vous avez identifié l'endroit où se cache éventuellement un agent, il vous suffit de vous y rendre. Si un agent y est caché, il monte directement à bord du Thunderhawk. Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Vous devez détruire les obstacles qui vous barrent le chemin en utilisant les bombes ramassées au cours du jeu; vous pouvez en transporter trois à la fois. Pour larguer une bombe, frappez la BARRE D'ESPACEMENT. Les rôdeurs près de la bombe sont également anématisés ainsi que la cible visée, et Thunderhawk s'il se trouve trop près.

Une fois l'agent sauvé, une feuille d'état, similaire à celle qui apparaît lorsque vous examinez un MASQUE, s'affiche. Après avoir sauvé tous les agents, ramenez-les au vortex et poursuivez au niveau suivant.

Pour survivre, vous devez régulièrement faire réparer les dommages subis par le Thunderhawk. Une trousse à outils suffit à réparer deux unités de dégâts. Si vous n'avez pas atteint deux unités de dégâts, vous ne pouvez pas ramasser la trousse à outils.

La limite de temps imposée rend le jeu plus difficile. La minuterie au bas de l'écran vous indique le temps dont vous disposez pour mener à bien votre mission.

Pendant votre voyage d'exploration dans l'espace et le temps vous rencontrerez les éléments suivants:

### Boulder Hill

**SWITCHBLADE** - hélicoptère bombardier super intelligent. JEEPS ET CHARS - se lancent à votre poursuite dès qu'ils vous aperçoivent.

### Pré-historic

**PTERYDACTYL** - animal ailé et sournois lançant des rochers. TORTUES - partouzes environs Thunderhawk. DINOSAURES VOLCANS EN ERUPTION LAVE EN FUSION

### Far Future

**VASSEAU PRINCIPAL OVNI** - produit des petites soucoupes volantes lancant des attaques aériennes. **SKIMMER** - engin de combat volant - redoutable. **TROU NOIR** - magnétisme de gravitation - à éviter à tout prix. **CHASSEUR DELTA WING**. **MONORAIL**. **EMPLACEMENT DES CANONS DE BOMBARDEMENT**. **DECHETS RADIOACTIFS EN EBULLITION**

Pour terminer votre mission, vous devez récupérer tous les agents et leur masques avant de détruire totalement la base des serpents VENOM en trois phases. Vous devez tout d'abord bombarder la tête pour l'empêcher de tirer. Bombardez ensuite la plus basse partie du serpent pour exposer les portes métalliques. Pour terminer, bombardez les portes et retournez dans le vortex du temps.

Nach Abschluß des Ladevorgangs befinden Sie sich an der ersten der vier Örtlichkeiten:

- Findlingshügel
- Vorgeschichte
- Ferne Zukunft
- VENOM-Basis

Es gibt, an jedem Ort zwei Agenten zu retten, mit Ausnahme des ersten, wo Matt seine eigene MASKE und die eines weiteren Agenten finden muß. Die Rettungsaktion besteht im Aufspüren eines Agenten und Auffinden seiner MASKE.

Für die erste Aufgabe muß man einen Scanner aufstellen und aktivieren (je einen pro Agenten), der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Dieser Scanner weist in die Richtung des versteckten Agenten und bringt Sie so auf die richtige Fahrte. Die Scanner sind erst einsatzfähig, wenn die vier Fragmente eines Sicherheitsschlüssels in dem Fenster am unteren Bildschirmrand richtig kombiniert worden sind.